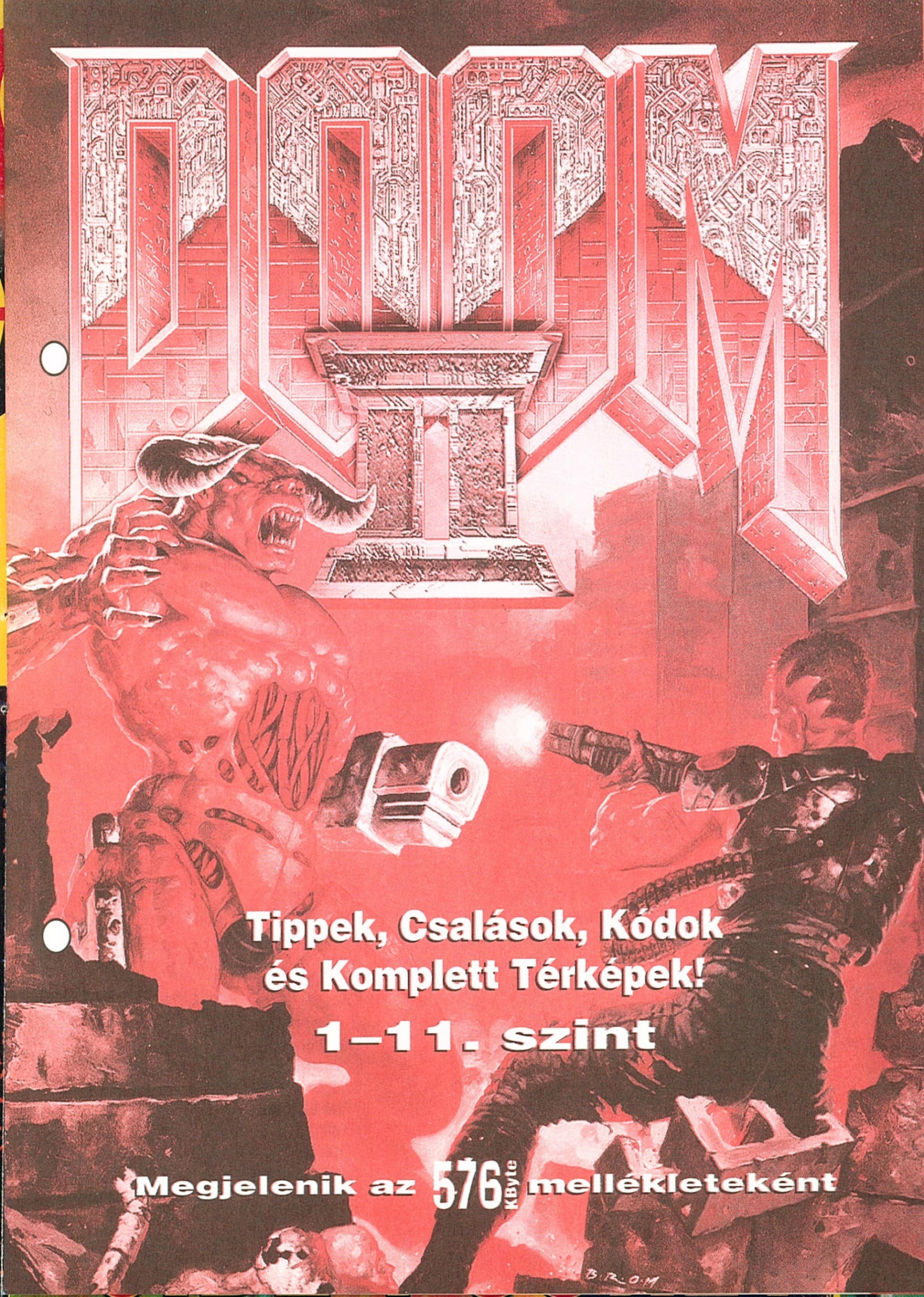

DOOM II
Tippek, Csalások, Kódok
és Komplett Térképek!
1–11. szint
Megjelenik az 576 KByte mellékleteként

BEVEZETŐ HELYETT...

Ettől a hónaptól kezdve rendszeresen megtaláljátok újságunkban ezt a kis füzetszerű mellékletet. Beindításával az volt a célunk, hogy lehetőleg még jobban segítsünk titeket tippekkel, trükkökkel, térképekkel és "végigjátszásokkal" a különböző programokhoz. A mellékleteket nyugodtan kiszedhetitek az újságokból és a lapok kilyukasztásával egy dossziéba fűzhetetitek őket - így könnyebb lesz használni, lapozgatni őket. Ezeken az oldalakon igyekszünk minden igényt kielégíteni: PC-hez, AMIGA-hoz, esetleg C64-hez és mindenféle konzolokhoz közlünk majd anyagokat. Amint látjátok, a legnagyobb PC-s kedvenccel, a Doom 2-vel indítottunk, de terveink között szerepel a MORTAL KOMBAT és a MK 2 teljes leírása is MINDEN KONZOLTIPUSRA (GameBoyra és Game Gearre is), avagy olyan nagy durranások, mint HERETIC avagy DARK FORCES térképeinek leközlése is. Természetesen ezek folyamatosan követik majd egymást (türelem, türelem), de várjuk a leveleiteket is, hogy mely játékok okozzák a legnagyobb problémát nektek. Van még a tarsolyomban egy játéktermi KILLER INSTINCT leírás is (az összes mozgással és kivégzéssel együtt!!) és egy konzolos A-Z csalás-lexikon sem ártana már. Természetesen nem csak én fogom bitorolni az oldalakat, a PC-s és Amigás részeket Vári Zoli, Gazsi, Ancy, Rácz Gyula és a többiek fogják megtölteni. Ha tetszik az ötlet, lapozzatok a melléklet utolsó oldalára és töltsétek ki a kérdőívet.

DOOM 2

Teljesítettük hát, amit annyian kértetek tőlünk: folytatásos formában (három részesre tervezzük) leközöljük a DOOM 2 összes térképét és komplett leírását. Felhívom azonban a figyelmeteket, hogy ez a leírás inkább azoknak készült, akik már valamennyire ismerik a játékot és gyakorlottak benne. Mivel a pályák részletes kivesézése eszméletlenül sok helyet foglalna, csak a legfontosabb dolgokra térek ki, nem lépésről-lépésre mutatom be a helyszínek megoldását. A térképek jeleinek értelmezésével és a játékkal való összevetésével szerintem minden titkos hely felkutatható, persze jópárba még így is nehéz bejutni. A térképeken a felsorolt rövidítéseken kívül más betűket is találtok - ezek rendszerint olyan helyeket jelölnek, melyek kulcsfontosságúak egy feladat megoldásához vagy egyszerűen csak egy fontos dologra utalnak. A melléklet utolsó előtti oldalán találjátok a játékhoz használható kódokat - persze ezeket egy vérbeli Doom 2 rajongónak nem illik begépelni. Csak tippként említem, hogy gyakan használjátok a térképen a "jelölés" funkciót (ezt nagyon kevés embertől hallottam, hogy ismeri és alkalmazza), mert így emlékezni fogtok az otthagyott felszerelések helyére. Ha a 6 save-hely nem lenne elég, másoljátok át máshová (vagy nevezzétek át) a DSG file-okat.

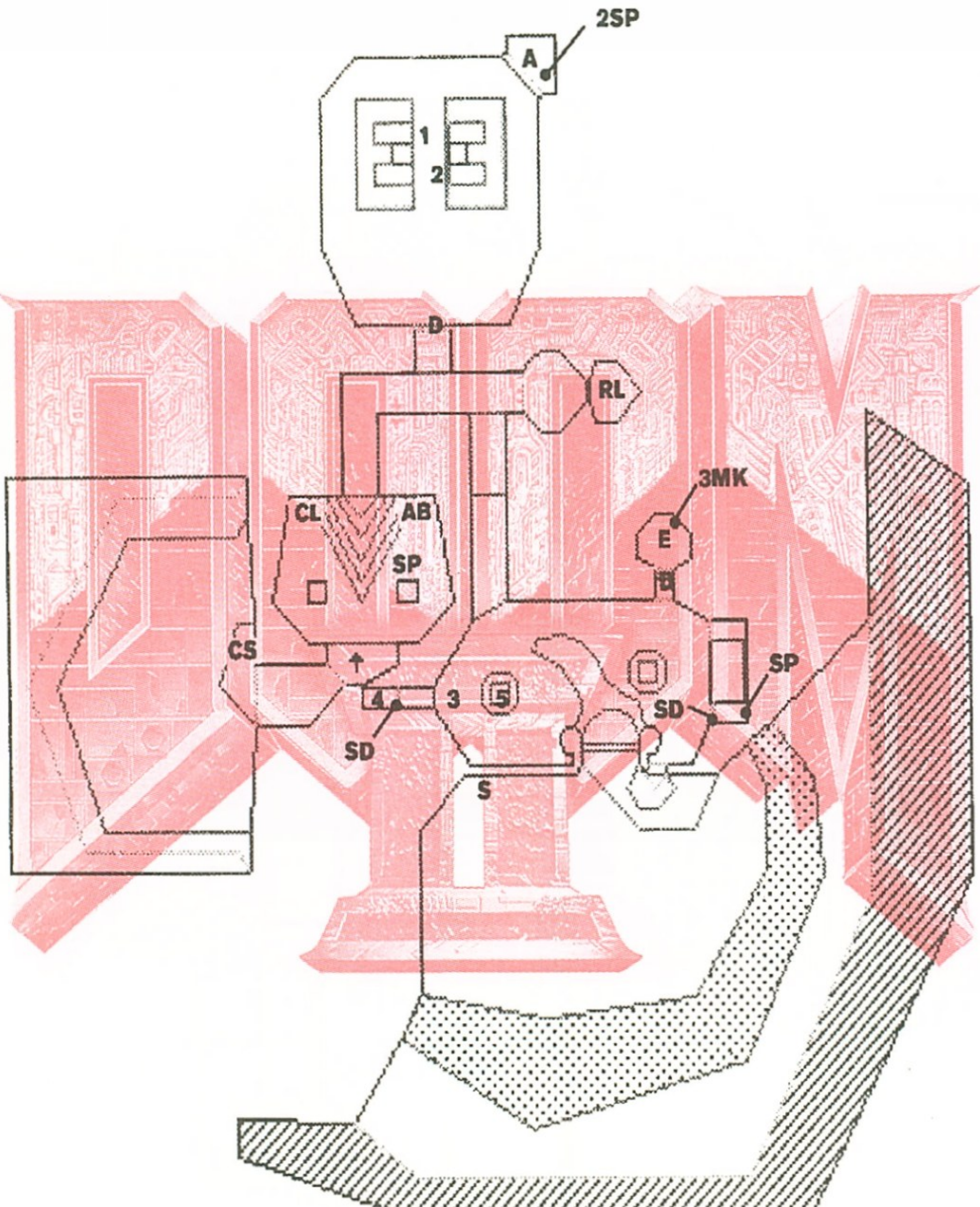
Jó játékot kíván a stáb nevében: Martin

JELMAGYARÁZAT

A KÉZIKÖNYVBEN ELŐFORDULÓ RÖVIDÍTÉSEK:

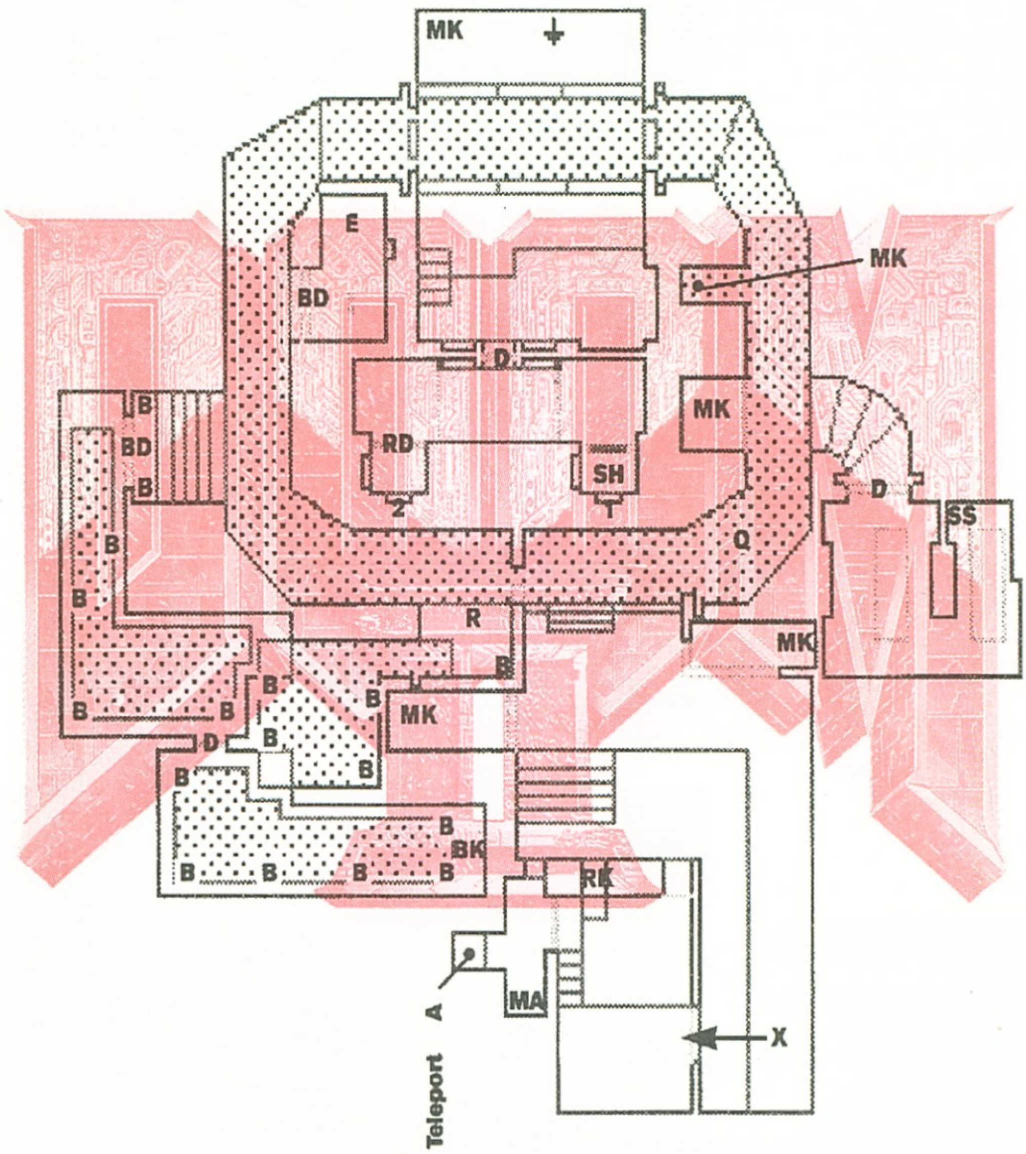
A-páncél
AB-páncél bonusz
B-hordó
BB-egy doboz töltény
BD-kék ajtó
BFG-BFG 9000-es fegyver
BK-kék kulcs
BP-egy hátizsák tele lőszerrel
BR-egy doboz rakéta
BS-egy doboz sörétpatron
BSK-kék koponya kulcs
BZ-berzerk
CG-gépágyú
CL-tölténytár
CM-computer térkép
CS-láncfűrész
D-ajtó
EC-akkumlátor-cella
HP-gyógyító ital
I-sérthetetlenség
L-lift
LAV-infra szemüveg
MA-mega-páncél
MK-elsősegélycsomag
MS-megasphere
PI-láthatatlanság
PR-plazmafegyver
R-rakéta
RD-piros ajtó
RK-piros kulcs
RL-rakétavető
RS-védőruha
RSK-piros koponya kulcs
S-sörétes puska
SC-szupertöltő
SD-titkos ajtó
SH-patronok
SP-gyógyszeresdoboz
SS-dupla sörétes puska
T-"ravasz" kapcsoló
YD-sárga ajtó
YK-sárga kulcs
YSK-sárga koponya kulcs

1. SZINT: ENTRYWAY



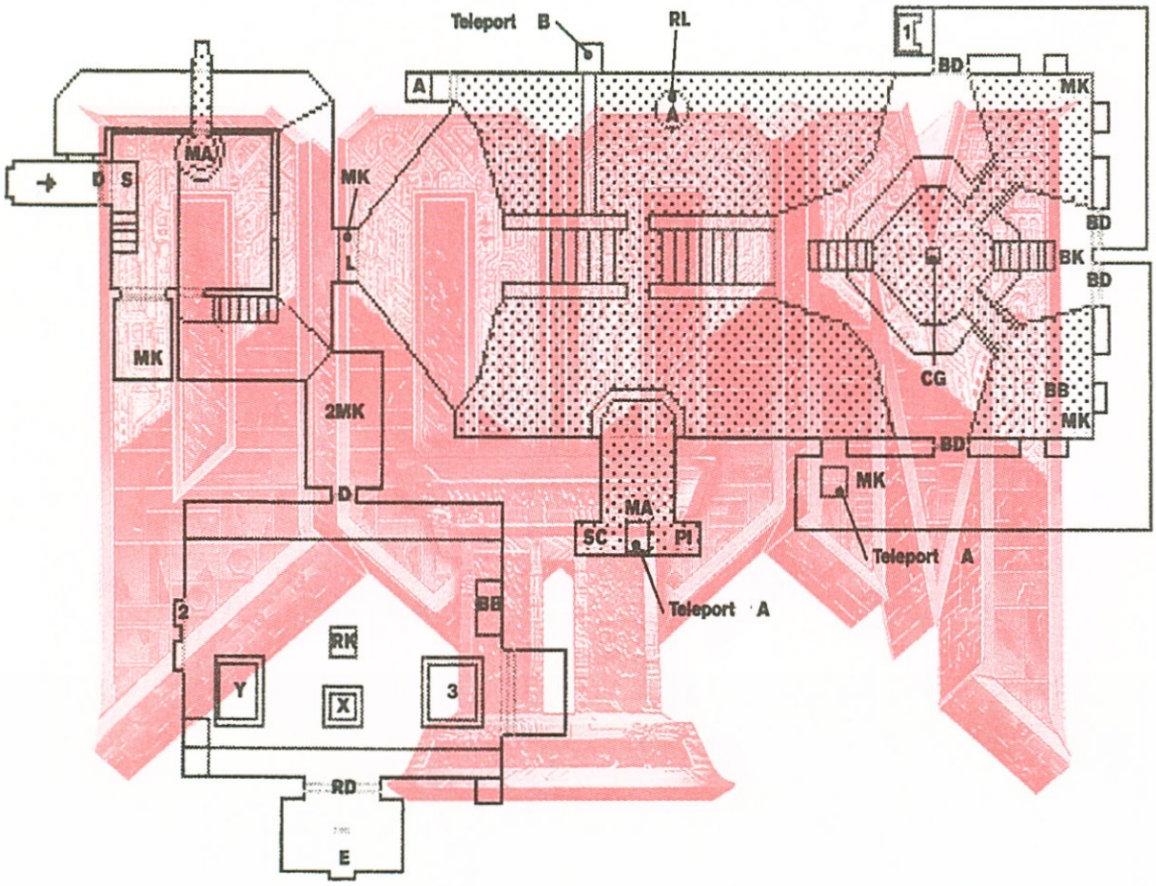
A hátad mögötti teraszról vedd fel a láncfűrészt. Az **1-es kapcsolót** egyelőre ne használd, mert leereszti a dobogókat: először a **2-est** kapcsold át, ez kinyitja a titkos szobát. Most használd a **1-est**. A **3-as** leereszti a liftet és az azt védő katonát. Nyisd ki a lift mögötti falat, öld meg az IMP-et. A **4-es kapcsoló** nyitja az ajtót az udvarra. Lefelé menet használd a futást, így pont az **5-ös kapcsolót** rejtő dobozon landolsz - ez nyitja a rakétavetőt rejtő szobát. Ne felejtsd el kinyitni a titkos ajtót!

2. SZINT: UNDERHALLS



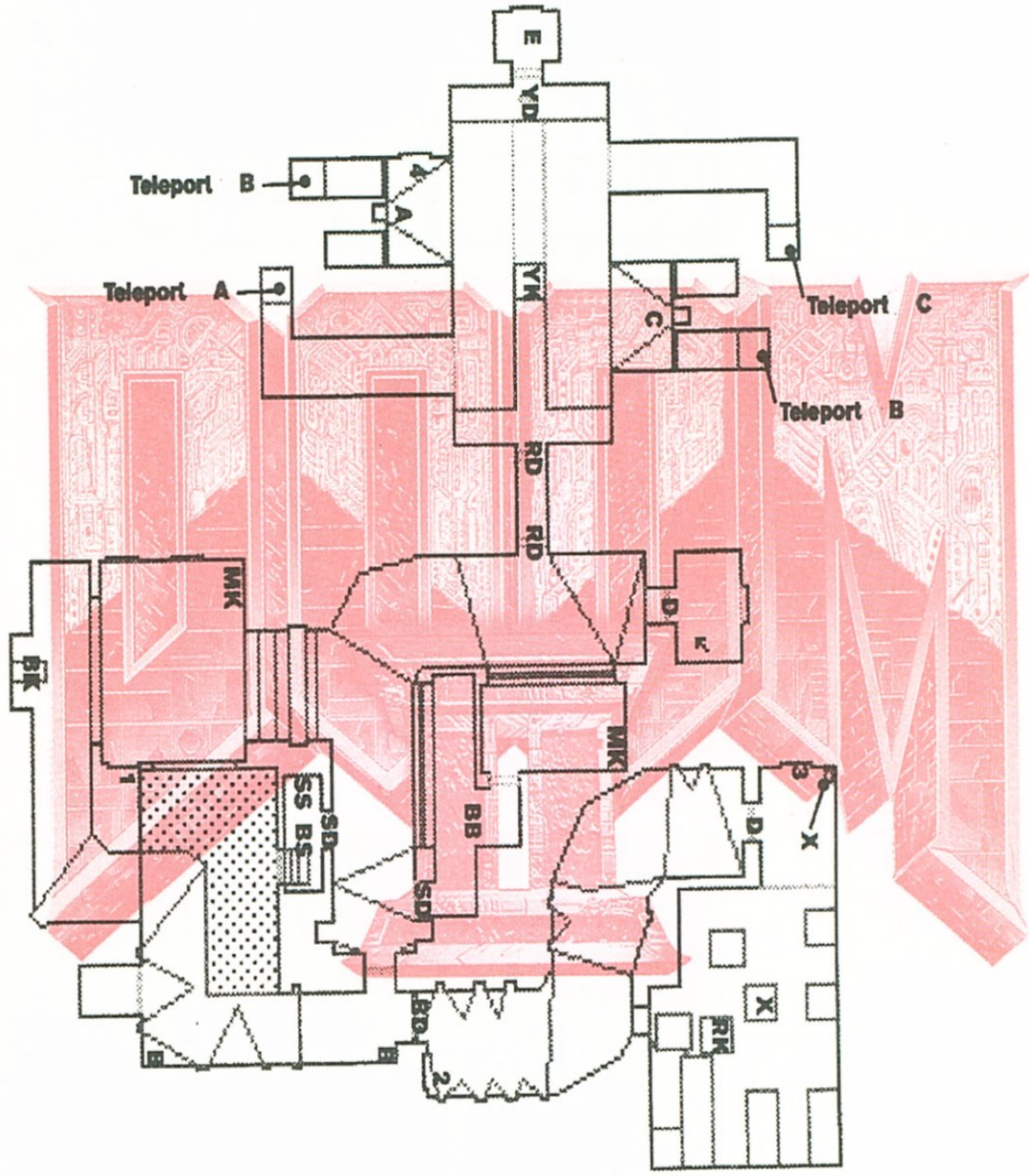
Az **1-es kapcsolóval** nyisd ki a **Q körfolyosót** és vedd fel a **piros kulcsot**. Ezt úgy tudod megtenni, hogy befutsz az **X-szel** jelölt ablakon. A kulcstól balra egy titkos ajtó van. Az **A teleporttal** menj vissza a kezdőpontra és nyisd ki a piros ajtót. A **2-es kapcsoló** nyitja az utat a **kék kulcshoz**, amely a kijáratot nyitja. Az **R** jelű helyen találod meg, de vigyázz: mindenkit lőj le, mielőtt lemennél a bal oldali nyílásba. A **kék kulccsal** szabad az út kifelé.

3. SZINT: THE GAUNTLET



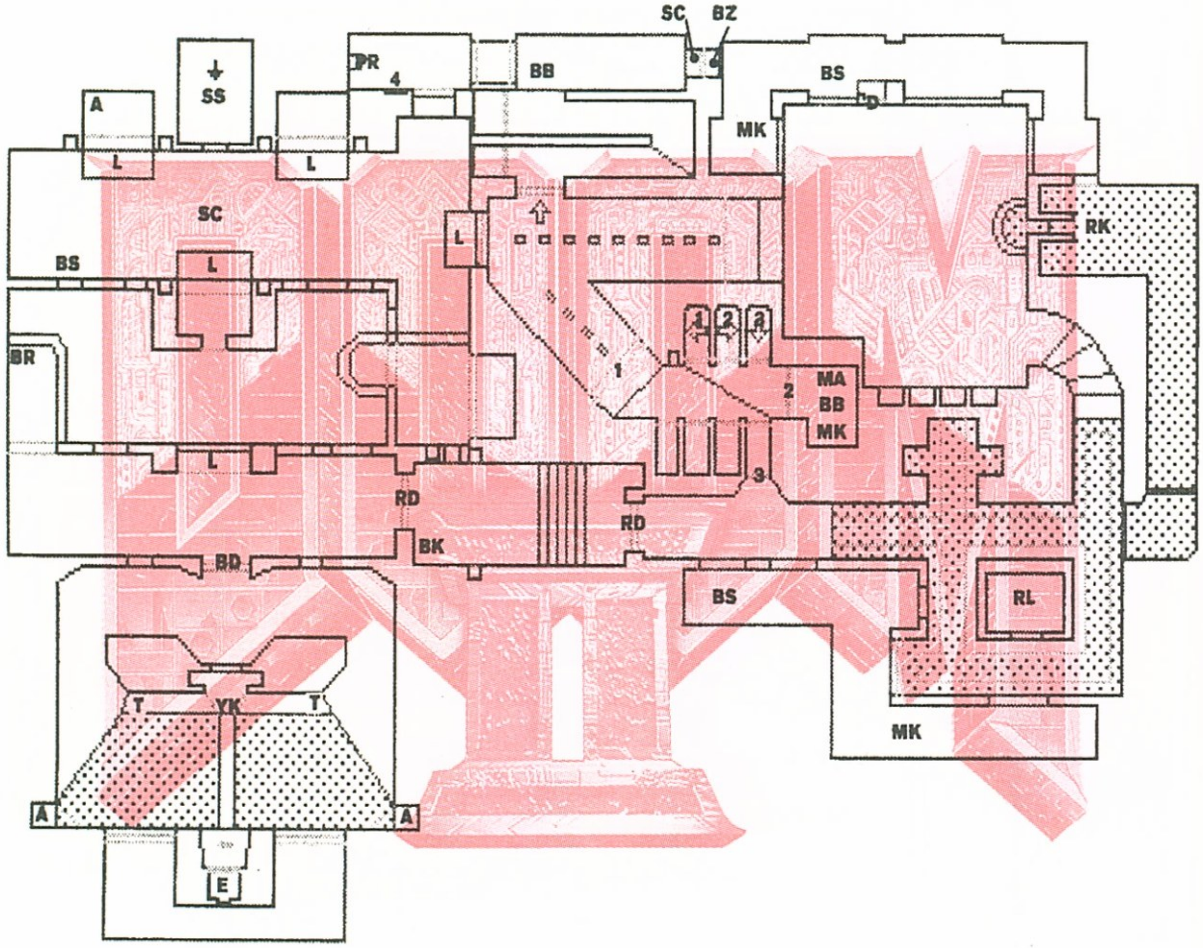
Az első feladat a **kék kulcs** megszerzése. A **mega páncélt** futással lehet felvenni. Menj át a **kék ajtón**, az **1-es kapcsoló** leereszti a hidat. Menj végig rajta a **B teleportig**. Vigyázz, miután leestél, az **X** helyről egy csomó démon jön ki. A **piros kulcs** felvétele után leereszkedik az **Y** emelvény. A **2-es kapcsoló** indítja a liftet - fuss rá, de vigyázz a kijáratnál örködő démonra!

4. SZINT: THE FOCUS



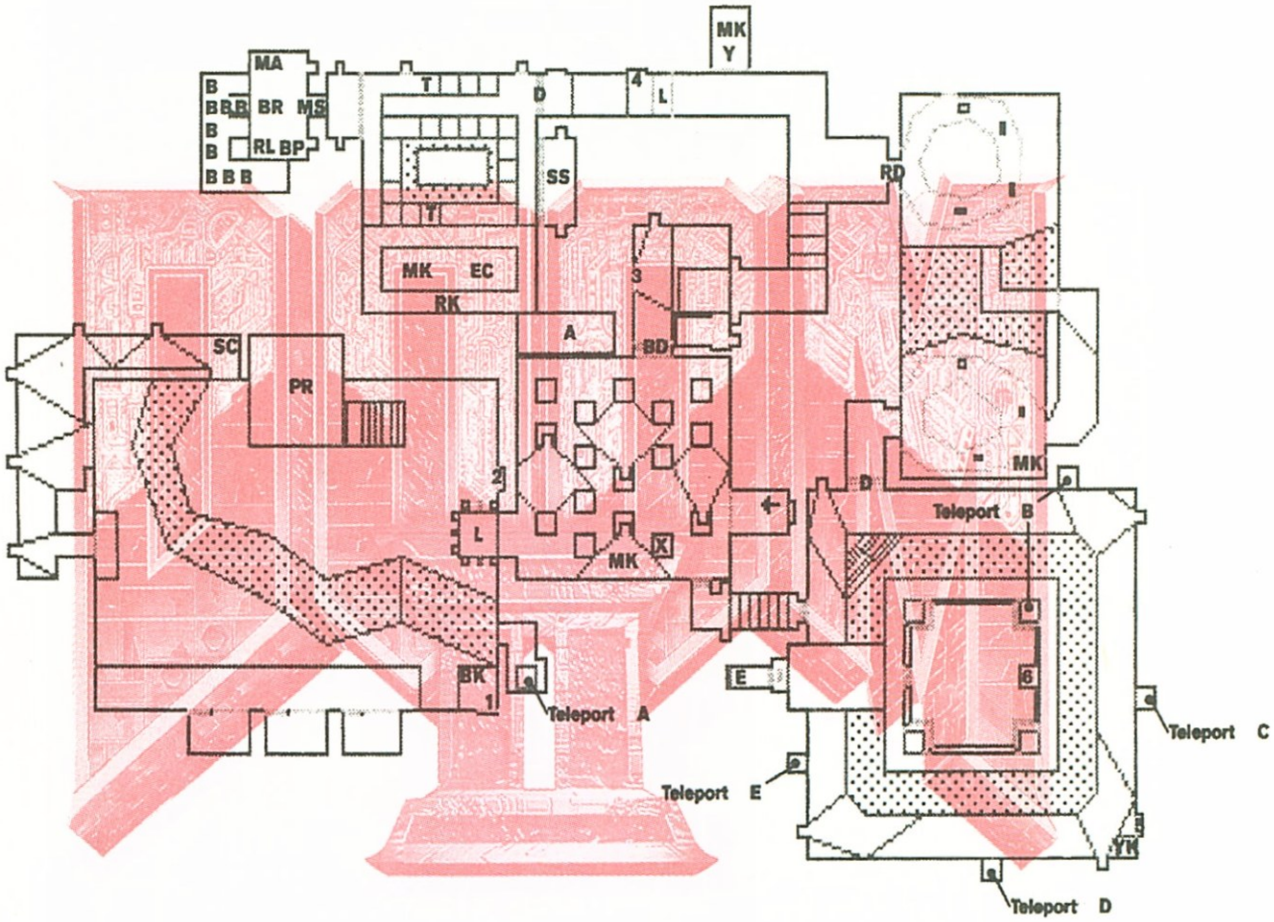
Az **1-es kapcsolóval** megszerezheted a **kék kulcsot**. Menj vissza a kék ajtóhoz, elég sötét lesz, de a **piros kulcsot** itt kell majd felszedni. A **2-es kapcsoló** minimális fényt csinál, de a **3-ast** ne bántsd, mert újra sötétbe borul minden! Állj rá az **X**-re és fuss fel az emelvényen a **piros kulcsért**. Ezekkel ki tudod nyitni a két piros ajtót. Vedd fel a **sárga kulcsot**, aztán ess le az **A teleporthoz**. A **4-es kapcsolóval** ereszd le a hidat, használd a **B teleportot** és fuss át a hídon a kijárathoz.

5. SZINT: THE WASTE TUNNELS



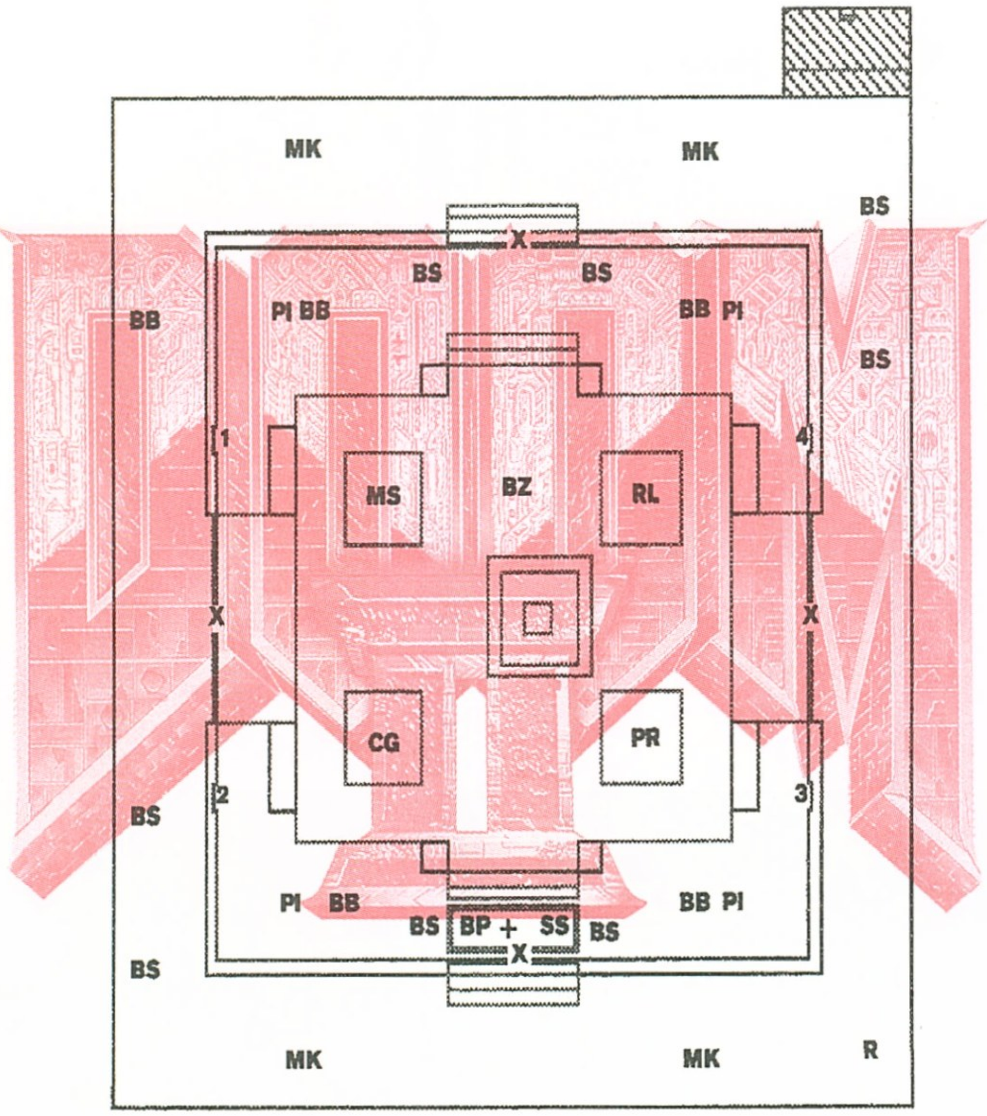
Szedj össze mindent, aztán menj a keleti lifthez, fel a sötét szobákba. Használd a másik liftet is és vedd fel a **piros kulcsot**. A piros ajtó mögött megtalálod a **kék kulcsot**. Nyitsd ki a kék ajtót, vedd fel a **sárga kulcsot**, amely megszerzésével megnyílik az út a kijárathoz. Az **1-es** és **2-es kapcsolók** a megfelelő ajtókat nyitják, a **3-as** a hozzá tartozó falat nyitja meg.

6. SZINT: THE CRUSHER



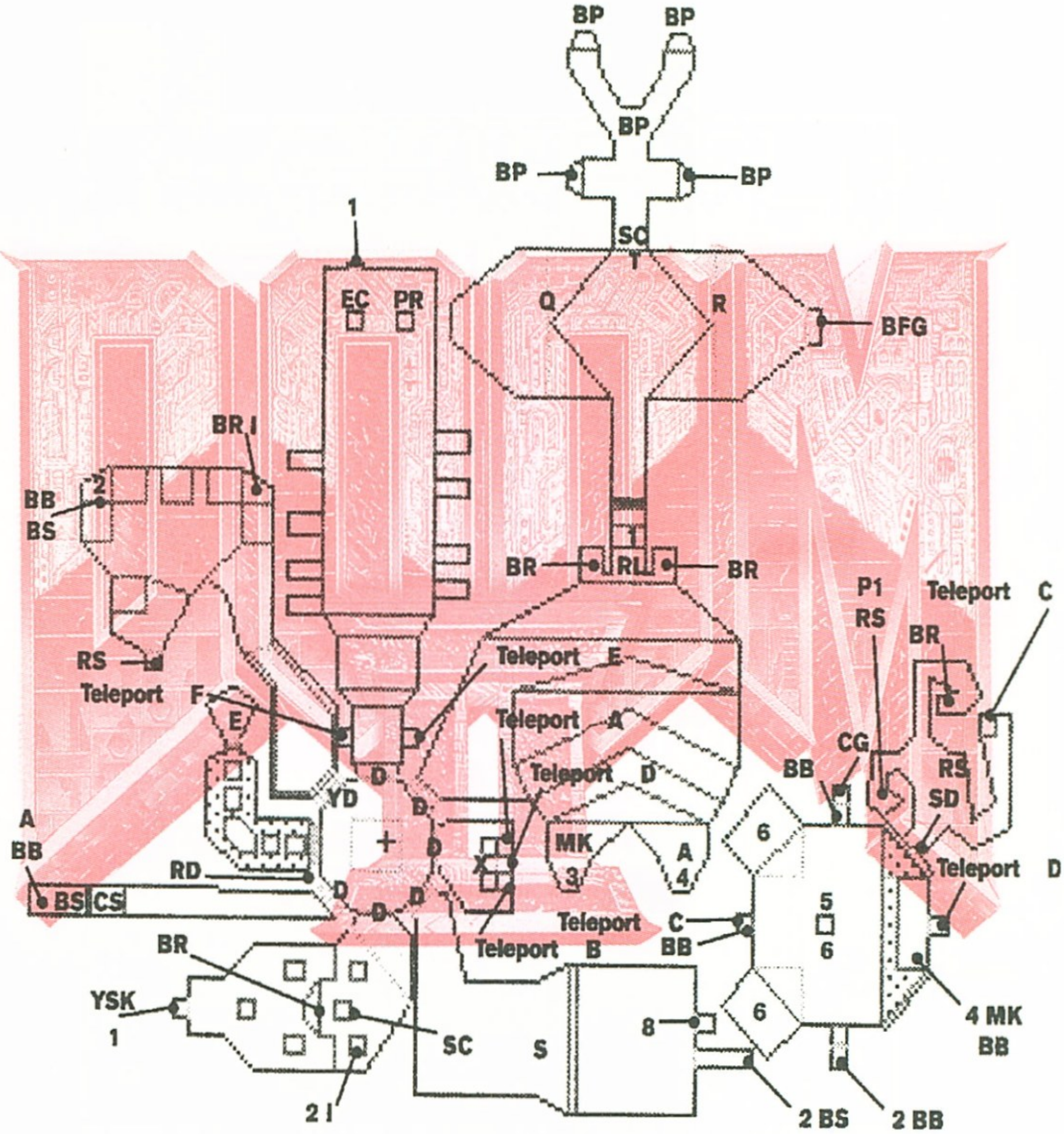
Használd a nagy liftet, amelyet a továbbiakban az **X**-szel tudsz majd mozgatni. A **2-es kapcsolóval** elintézheted a szörnyeket. Menj el a **kék kulcsért**, majd kapcsold be az **1-es kapcsolót**. Menj el a kék ajtóhoz, használd a **3-as kapcsolót**, amely leengedi a liftet. Nyomd meg a **4-es kapcsolót** is, kövesd az értelemszerűen adódó utat és vedd fel a **piros kulcsot**. Menj át a piros ajtón, közben vigyázz az **Y**-nal jelzett helyen tömörülő szörnyekre. Fuss az **5-ös kapcsolóhoz**, majd vedd fel a **sárga kulcsot** is. Menj a **D teleportba**, nyomd be a **6-os kapcsolót**, amely leereszti a hidat. Szabad az út a kijárathoz.

7. SZINT: DEAD SIMPLE



Ezen a pályán állati nagy vérfürdő lesz - a négy szörny közül hármat ölj meg, közben szedd össze a cuccokat, a **4 kapcsoló** használatával. A sarokban levő kijáratot felejtsd el (ez most nem működik), ami neked kell, az a térkép közepén van elrejtve. Amikor a negyedik dögöt is megölted, az **X**-ből újabb vendégek jönnek elő, akiket elég nehéz elintézni. Miután a nyolcadikkal is végeztél, kinyílik a kijárat.

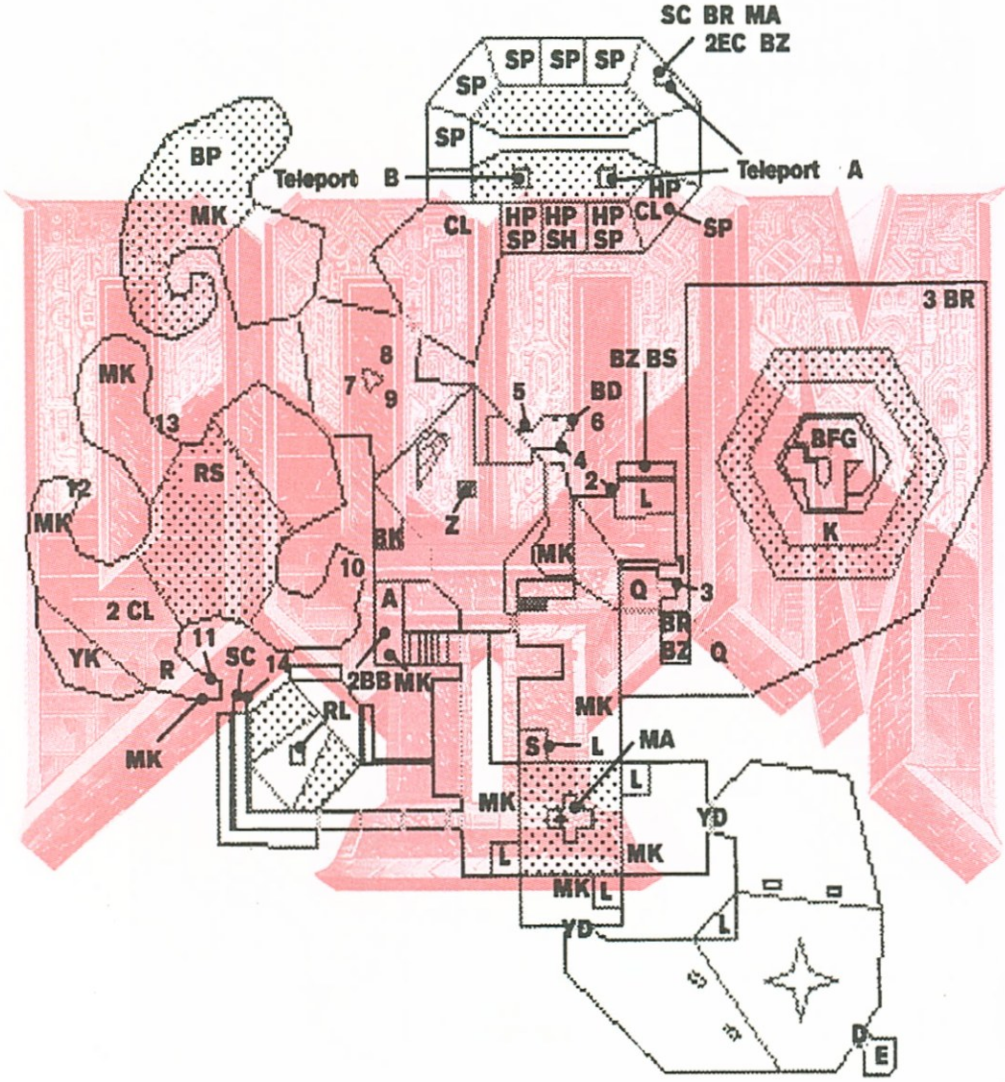
8. SZINT: TRICKS AND TRAPS



Kezd bebonyolodni a dolog. Fuss el az egyik **sérthetetlenség golyóért**, majd lőj a "BARON"-ok közé. Ők rögtön válaszoni fognak és szépen összeverik egymást a "CYBERDEMON"-nal. Vedd fel a **sárga koponyakulcsot** és nyomd meg az **1-es kapcsolót**, így kinyitod az ajtót. A **piros koponyakulcsot** "tolatva" vedd fel, majd rájössz miért. A **2-es kapcsolóval** újra felemelheted a leereszkedett tömböt. Menj vissza a pálya elejére és vedd fel a **piros kulcsot**. Menj be a bejáraton, de a szobába még ne lépj be - itt egy kattanást fogsz hallani! Most már be tudsz menni az eddig rejtett teleporthoz. Az északi ajtó nyitása után használd a **bal oldali teleportot** a kijutáshoz.

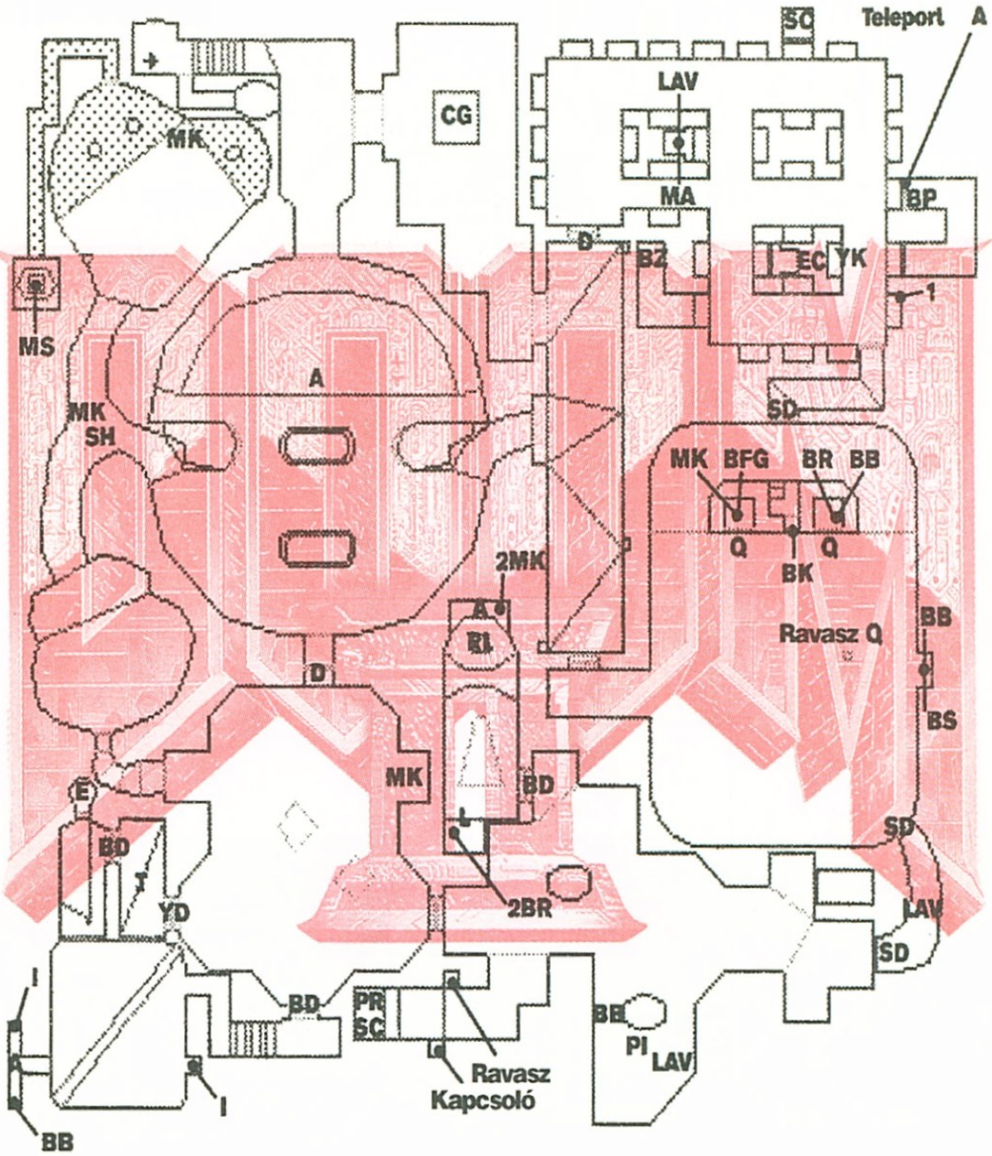
A **3-4 kapcsolókkal** más területekre is eljuthatsz. Az **X**-nél lőj bele az arcba és menj a **D teleportba**. Innen ess le, használd a titkos ajtót. Az **5-6 kapcsolókkal** vigyázz, szörnyeket engednek ki. Ha bemész a délkeleti szobába, csak a **8-as kapcsolóval** jöhetsz ki.

9. SZINT: THE PIT



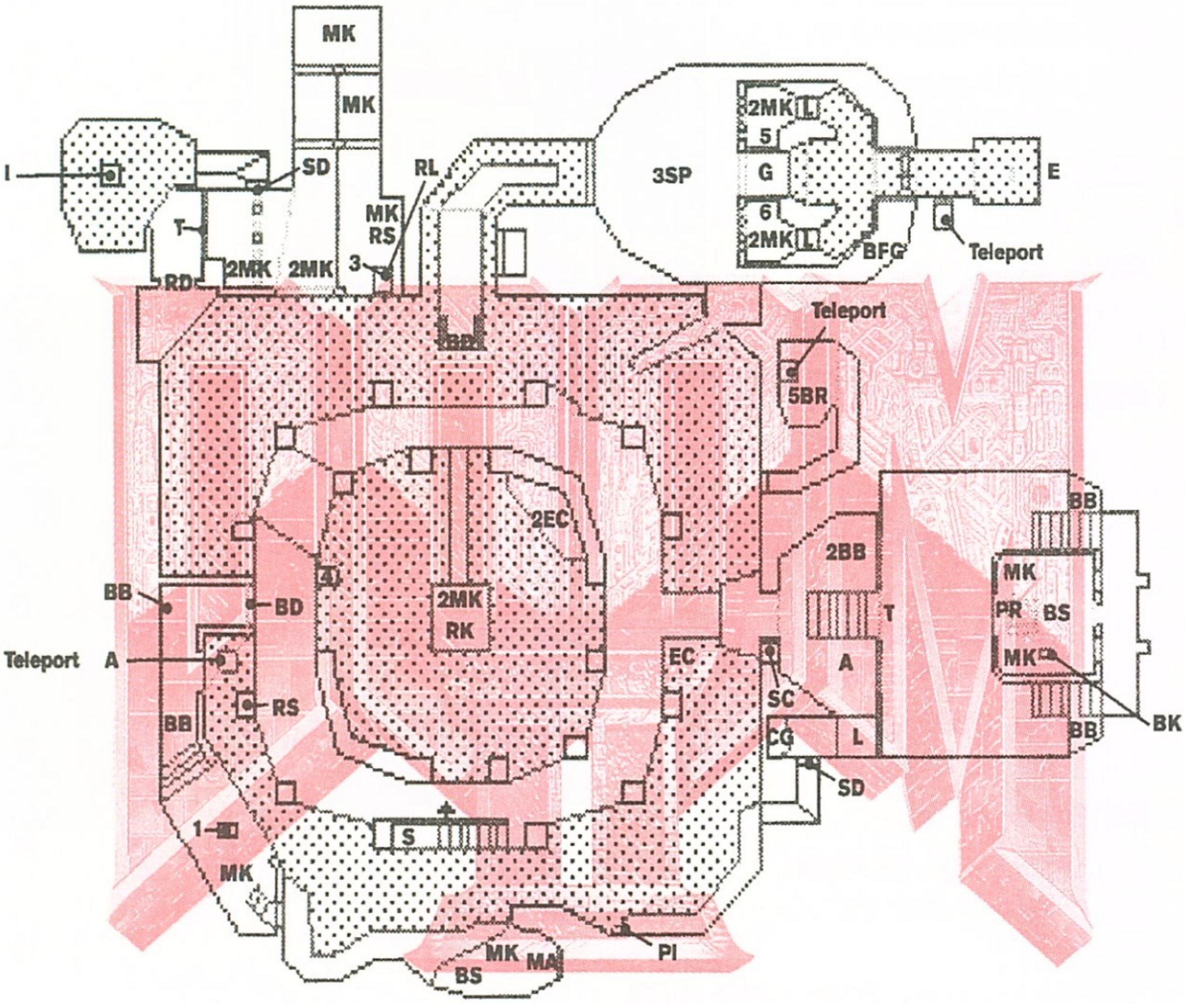
Négy lift megy felfelé, válaszd a szemben levőt. Szép sorban használd az **1-es** (felemeli a padlót) és **2-es** (nyitja a jobbra levő falat) kapcsolókat, majd fuss le a liftről, utána balra. A sarkot körbejárva aktivizálódik a **Q** ravasz, hozzáférhető a **3-as kapcsoló**. A **4-es kapcsoló** következik, irány a **kék kulcs**. Futás az emelvényről, használd az **5-ös kapcsolót**. Lépj a kőre, ekkor megjelenik a **kék kulcs**. Nyisd ki a kék ajtót, használd a **6-os kapcsolót**. Menj át a **Z**-vel jelzett helyen. Nyomd át a **8-as kapcsolót**. Ess le és vedd fel a védőruhát. Nyomd át a **10-es kapcsolót**, fuss az emelvényhez és használd a **12-est**, majd a **11-est**. Futás tovább, kapcsold a **13-ast**. Menj vissza a **kék kulcs** lelőhelyéhez, majd a sárga ajtóhoz. Kisebb lövöldözés után irány a kijárat.

10. SZINT: REFUELING BASE



Vedd fel a **kék kulcsot** de vigyázz, a **Q ravasz** szörnyeket ereszt ki. Menj be a titkos ajtón, aztán körbe, nyitsd az ajtót és vedd fel a **sárga kulcsot**. Használd az **1-es kapcsolót** és menj vissza a titkos járatba. A délkeleti sarokban szintén van egy titkos ajtó. Menj a sárga ajtóhoz, a **ravasz** nyitja a kék ajtót.

11. SZINT: CIRCLE OF DEATH



Menj ki a keleti kijáraton és szedd fel a **kék kulcsot**. A kék ajtón átmenve használd az **1-es** és **2-es kapcsolókat**. Ez után szedd fel a **piros kulcsot**. Ess le és fuss el a piros ajtóhoz. Ne felejtsd el a titkos ajtót sem! Használd a **3-as kapcsolót**, aztán a **4-est**. Menj el a **G**-vel jelölt helyre és használd a bal oldali liftet. Miután felmentél, készülj fel, mert csak egy lehetőséged van a következő akcióra: az **5-ös kapcsoló** leereszti a liftet, de csak egyszer! Nyomd át, aztán spuri a másik lifthez, a **6-os kapcsolóhoz**, amely a kijáratot nyitja.

DOOM 2 CHEATEK

A DOOM 2-ben az első részhez hasonlóan tucatnyi csalást használhattok, melyek elviselhetővé, könnyebbé, sőt gyerekjátékká varázsolják a vérfürdőket. Ha játék közben begépeltek egy ilyen kódot, a képernyő bal felső sarkában megjelenik egy jellemző üzenet.

A DOOM 2 SETUP programjába beleépítették a **WARP** és a **NO MONSTERS** csalásokat. A WARP-pal tetszőleges pályát lehet indítani, a másik lekérésével pedig ellenfelek nélkül lehet felfedezni a pályákat.

Az **IDBEHOLD** kód beírása után a következő betűkkel lehet a segítségeket kikérni: **V**-sérthetetlenség; **S**-berzerk; **I**-láthatatlanság; **R**-védőruha; **A**-teljes térkép; **L**-illumináció

Az **IDKFA** kód után az összes fegyver választható, mind csurig töltve munícióval, plusz a kulcsok is használhatók. Mivel a töltény még ezután is fogy, ezt a kódot többször is meg kell ismételni. Ha **IDFA**-t pötyögtök be, csak a muníció töltődik fel, kulcsokat nem kaptok.

Az **IDDQD** kód után sérthetetlenek lesztek.

Ha abszolút csaló módon akartok játszani, az **IDCLIP** beírása után át tudtok sétálni a falakon. Ideális a titkos szobákhoz!

Amatőröknek és türelmetleneknek ajánlom az **IDCLEVXY** szintátlépő kódot, ahol az XY a pályák számát jelenti 00-tól 32-ig.

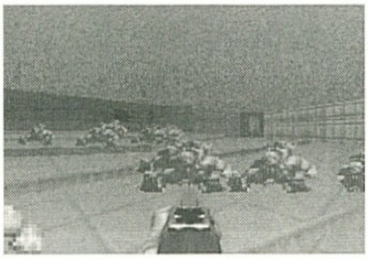
Azoknak, akik még valamennyire tisztességesen küzdenek, jó szolgálatot tesz az **IDCHOPPERS** kód. Amikor elfogy a muníció, nem ököllel, hanem láncfűrésszel küzdhetünk.

A teljes térképet az **IDDT** kóddal kérhetitek ki. Ha még egyszer beírjátok ugyanezt a kódot, az összes ellenfél és tárgy helyzete is láthatóvá válik. A harmadik beírásra minden visszaáll az alapállapotba.

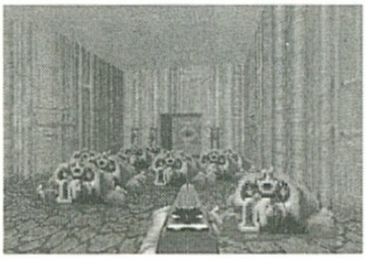
Az **IDMYPOS** kóddal a pillanatnyi pozíciótokat nézhetitek meg, hexadecimális formában.

Ha a játékot a **DOOM2 - DEVPARM** beírásával indítjátok, a "Develpoment Mode"-ba léptek be (figyeljétek a szöveget az inicializáció közben). Ekkor az F1 megnyomásával elmenthetitek a képernyőt PCX formátumban.

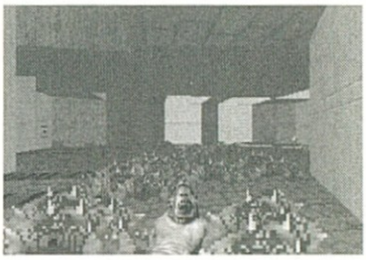
A legdurvább kódsor tehát **IDDQD, IDCLIP, IDKFA**. Tök ciki...



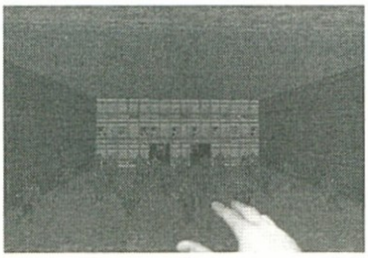
Vajon mennyi DOMESTOS kell majd a padló felmosásához?



Másfél kilót kérnék abból a szép belsőségből.



Kitartás fiúk, már útban van Mágenheim doki a mentővel!



Megáldalak titeket gyermekeim...



Én csak a "Háború és Békét" szerettem volna kikölcsönözni.



Te is szerepelsz a karaoke-bajnokságon?

KÉRDŐÍV

■ A tipp-melléklet miatt szívesebben vásárolod majd a jövőben az újságot?

....

■ Véleményed szerint emeli-e az újság színvonalát a melléklet?

....

■ Melyik felosztást tartod jobbnak: ha vegyesen vannak anyagok a legnépszerűbb géptípusokhoz vagy ha havonta egy-egy géptípust/játékot emelünk ki?

....

■ Konkrétabban: melyik játékhoz (milyen gépre) szeretnél segítséget kapni a mellékletben és milyen stílusban (tippek, végigjátszás, térkép, kezelés)? Több észrevételt is tehetsz!

....

....

....

....

■ Igényelnéd-e a melléklet állandósulását, ha ez áremeléssel járna együtt?

....

■ Gondosan össze fogod gyűjteni és lefűzöd a mellékletet?

....

■ Előfizető vagy, avagy árusnál szoktad megvenni az újságot?

....

■ Ha nem fizetsz elő a lapra, mi okból nem teszed?

....

■ Mi a tapasztalatod az újságárusnál történő vásárlásról (idő előtt elfogy a lap, avagy mindig hozzájutsz, stb.)? Írhatsz konkrét észrevételeket, panaszokat is hely és idő megjelölésével.

....

....

....

....

....

■ Milyen géped vagy gépeid vannak?

....

■ Neved, pontos címed?

....

....

Kérjük, hogy Kérdőívünket június 10-ig add postára az újság címére (576 KByte, 1389 Budapest, Pf. 132). Hogy a levelezési lázat fokozzuk, a beküldők között óriásposztereket és demo lemezeket sorsolunk ki. Segítséged előre is köszönjük.